batatis-scanner

Projektantrag an Ibrahim Edwards / Version 1.0

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| VERSION | DATUM | AUTOR | VERÄNDERUNG |
| 1.0 | 27.02.204 | Ibrahim Edwards | --- |

## Problemstellung

* **Was ist das Problem, das gelöst werden soll?**
  + Unsere Herausforderung besteht darin, das Fehlen einer benutzerfreundlichen KI-Anwendung zu bewältigen, die in der Lage ist, Finger- oder Zahlenmuster präzise zu erkennen.
* **Warum ist es ein Problem für euch oder die NutzerInnen?**
  + Die fehlende Verfügbarkeit einer solchen Anwendung begrenzt die Möglichkeit für SchülerInnen, auf einfache Weise in die Welt von Python und Machine Learning einzutauchen, indem sie praktische Erfahrungen in der Programmierung einer eigenen KI sammeln.

## Bestehende Lösungen

* **Wer hat sich schon mit dem Problem auseinandergesetzt?**
  + Obwohl es einige Projekte und Anwendungen gibt, die sich auf Bilderkennung und Mustererkennung konzentrieren, fehlt es an Lösungen, die speziell auf den schulischen Kontext zugeschnitten sind und den Fokus auf die einfache Anwendung von Python und Machine Learning legen.
* **Was fehlt den vorhandenen Lösungen? Warum besteht das Problem weiter?**
  + Aktuelle Lösungen vernachlässigen oft die Einfachheit und den Bildungsfokus, wodurch SchülerInnen möglicherweise abgeschreckt werden. Der Bedarf an einer zugänglichen und praxisorientierten Plattform für die Erkundung von Python und Machine Learning bleibt bestehen.
* **Was macht ihr bei eurer Lösung anders?**
  + Unsere Lösung wird sich gezielt darauf konzentrieren, eine benutzerfreundliche Plattform zu schaffen, die es SchülerInnen ermöglicht, praxisnah Python und Machine Learning zu erlernen. Die Anwendung wird speziell auf die Erkennung von Finger- oder Zahlenmustern ausgerichtet sein und dabei einen einfachen Einstieg in die Programmierung einer eigenen KI bieten.

## Eigene Lösung

* **Wie soll das Problem gelöst werden?**
  + Unsere Lösung wird die Entwicklung einer benutzerfreundlichen KI-Anwendung umfassen, die darauf spezialisiert ist, Finger- oder Zahlenmuster zu erkennen. Durch die Verwendung von Python und Machine Learning-Algorithmen werden SchülerInnen in die Lage versetzt, eine eigene KI zu programmieren.
* **Wie soll das Endprodukt bzw. das Ergebnis aussehen?**
  + Das Endprodukt wird eine einfach zu bedienende Anwendung sein, die es SchülerInnen ermöglicht, durch die Erkennung von Finger- oder Zahlenmustern in die Grundlagen von Python und Machine Learning einzutauchen. Die Anwendung wird visuelle und interaktive Elemente enthalten, um das Verständnis zu fördern.
* **Wem ist damit geholfen?**
  + SchülerInnen profitieren von unserer Lösung, indem sie auf spielerische Weise praktische Erfahrungen im Bereich Python und Machine Learning sammeln können. Das Projekt hilft dabei, die Hürden für den Einstieg in diese anspruchsvollen Themen zu überwinden.
* **Warum sollte man das Projekt durchführen? (Darlegung des Nutzens und Mehrwerts)**
  + Die Durchführung dieses Projekts bringt einen klaren Bildungsnutzen mit sich. SchülerInnen erlernen nicht nur die Grundlagen von Python und Machine Learning, sondern können auch stolz auf ihre eigene erstellte KI-Anwendung sein, die Finger- oder Zahlenmuster erkennt. Das Projekt fördert die praktische Anwendung von theoretischem Wissen und erleichtert den Einstieg in diese spannenden Technologiefelder.